

# 工芸学習におけるデザインについて<sup>\*</sup>(I)

## — デザイン構想における「二重性」—

長谷川 総一郎

(1981年10月19日受理)

### A STUDY OF DESIGN IN HANDICRAFT EDUCATION(I)

— “Dualism” of Design Planning —

Sohichiroh HASEGAWA

#### はじめに

工芸学習におけるデザインは、製作とともに重要な学習要素を持っている。そのデザインをどのように捉え、かつ指導するかということは、製作の意欲や作品の質にも直接つながっていく問題である。「飾って使いたい欲求」は、直接に製作意欲を喚起するものであり、それはすべてデザインの問題にかかっているといっても過言ではない。

ところが、指導者の教育観や情熱、またそれ以前の問題、即ち施設・設備の不足や統制された学校管理などから、デザインの形骸化や類型化、さらにはデザイン思考の脱落などを招いてはいただろうか。これでは、児童・生徒の「使うものをつくる欲求」に十二分に応えているとは言いがたい。

本テーマは、工作・工芸教育の研究の一環として、特にデザインを中心に、こうした問題点の打開への方向を探ろうとするものである。しかし、その方向がどのような形で現れるかということは、デザインの性格が明らかとなって初めて可能となるものである。そこで、本稿では、次稿の方向づけ(II)の序論(I)として、「二重性」という視点から指導におけるデザインの基本的性格について考察をめぐらすものである。

#### 1. 「二重性」の基本的性格

ハーバート・リード (Herbert Read) は、「人間は、どんなに未発達な人間でも、みな二種類の要求をもっている。実用的な要求 (practical need) と、精神的な要求 (spiritual need) とである」と述べて

いる。作品もしくは製品が、これらの要求を具体化したものの一つであるとするならば、それらも同様に「二重の顔」<sup>(2)</sup> (Friedrich Dessauer) を持ち合わせている。一つは、物理的な使い易さである。使用目的に応じて材料や形態が決定され、人間生活の行動や欲求に直接の便益をもたらす側面である。一方は、人間の感覚や心理に働きかけ、美の喜びや、情緒的な安らぎなどを与える側面である。ルイス・マンフォード (Lewis Mumford) の説明をかりると、前者は、「人間が生活の外的条件に対処し、それを征服し、自然力を支配し、そして人間の自然的な器官の力と機械的能力とを実用と操作の面から拡張しようとする側面」<sup>(3)</sup> であり、一方後者は、「人間の情緒、感情、生の価値と意味に関する直観に、具体的に公共的な形成を与えようとする努力」<sup>(3)</sup> の面となる。

デザインにおけるこの両者の関係は、一般には、「機能的—審美的」、「用—美」、「機能的条件—感動的条件」、そして「物的機能—心的機能」などの対比関係でとらえられている。この両側面、即ちデザインにおける二つの命題は、機械技術文明の急速な進歩にともなう、19世紀後半より、欧米のデザイン運動における主義主張を表現する直接の対象ともなってきた。ルイス・サリヴァン (Louis Henri Sullivan) の「形は機能に従う」(Form follows function, FFF) にはじまり、ル・コルビュジェ (Le Corbusier) の「建築は、住むための機械である」(A house is a machine for living)、そしてミース・ファン・デル・ローエ (Ludwig Mies van der Rohe) の「より少ないことは、より多いこと」(Less is more) などの主張にみられるように、彼らは、理性と合理とを信仰する機

能主義 (functionalism) の系譜に入り、物理的かつ構造的な「機能」に価値をもたせようという立場である。一方、アルヴァ・アアルト (Hugo Alvar Aalto) の「芸術において大切なことは……人間的であること」<sup>(4)</sup>、そしてフランク・ロイド・ライト (Frank Lloyd Wright) の「機械というもの、生命のためにのみ機械なのだ」<sup>(5)</sup>といった主張にみられるように、彼らは、人間の情緒や個性、そして象徴を賛美する有機主義 (organicism) の系譜に属し、「機能」を押さえながらも、ヒューマニズムに富んだ「美」や造形性に重きを置こうという立場である。しかし、彼らの思想や建築活動に一步踏み込んでみると、たとえばワルター・グロピウス (Walter Gropius) は、機械時代に対応した理性主義を強力に押し進めていきながらも、常にそこに内在する非人間的なものに苦悩するというアンビバレンツがみられるのであり<sup>(6)</sup>、また、「機能」の権化ともみなされるル・コルビュジェの晩年の建築活動においては、ふくらみのある造形性やポエジーが表現されているのである<sup>(7)</sup>。との意味で、安易に系譜を定型化してしまうことは危険であろう。

いずれにしても、この二つの立場がそれぞれ提起した二つの側面、即ち「機能」と「美」とは、デザインのもつ「二重性」を示すものなのであり、デザイン構想する場合の両極点からのアプローチなのである。時代の社会思想や産業状況、あるいは工芸家の思想によって、両者の関係は大きく異なってくるけれども、デザインにおける普遍的な原理であることに変わりはない。

吉田光邦は、この「二重性」について次のように述べている。

「明治以来、ひたすら受容してきたこの西洋文化のなかにある大きな二つの流れ (機能と美)、いわゆるロゴスとパトスの二つの文化は、現代に至るまで大きな文化の潮流となっている<sup>(8)</sup> (括弧内=筆者) また、前田泰次は、これを振り子の原理として捉え、次のように述べている。

「装飾と機能は芸術形式における二傾向で、人間感覚の両極端である。歴史上で、二者の交代をくり返し、装飾が極度に発達したあと、次は実用に傾斜する」

工芸が人間のためのみに存在するならば、それは、所詮、人間の好み (taste) 次第ということであり、感覚レベルに限って言えば、前田の指摘は当を得ている。ただ、技術文明が高度に発達したこれからは、社会現象としての単純なくり返しには検討の余地が

残るであろう。

この「機能一美」の関係は、かりに「機能」に傾けば、その形態は必然的に「単純化」と「構成的」といった禁欲主義的な造形に走り、逆に「美」に傾くと、「華麗さ」と「装飾化」といった享楽主義的な造形に走るといった一面を持っている。したがって、「機能一美」とは造形や感覚レベルにおいては、「構成一装飾」に置き換えることも可能である。そうした意味で、前田が引用するオスカー・ビー (Oscar Bie) の次の指摘に興味深いものがある。

「人間がその環境の芸術的形成に対してもつ関係は、……装飾の喜びを追ふか、構成的であるかいずれかであろう。これは人間的感覚の両極で、やがて民族的相違を表わすものとなった。すなわち、装飾感覚は南方的であり、構成感覚は北方的であってルネッサンスとゴシックに相当する<sup>(9)</sup>」

民族の風土、特に気候や気温が、その傾向を支配するのであるか。世界の美術史を一瞥した時、ビーの説は、それなりの説得力をもっていると言える。芳武茂介は、これを動・静の特質として捉え、次のように述べている。

「私達の生活には、性能や合理性を追求する人間性の基本的進歩を示す動的領域と、自然児たる人間性を保持すべき静的な領域とがあって、生活とはその均衡によって営まれるのである<sup>(10)</sup>」

このようにデザインにおける「二重性」は、単純に「機能一美」という文脈で捉えると様々な問題を生じやすい。また、「機能」という用語も、大変困乱を招きやすい。たとえば、大智浩は、「両者は、相反するものでなく、両方とも機能的問題である。機能的関係という言葉が有効<sup>(11)</sup>」であると勧めている。マックス・ビル (Max Bill) も、両者を「実用的使用目的」と「精神的使用目的」として、両者が共有する重要な機能を、機能主義者達が唱えた「機能美」<sup>(12)</sup>とは異なった「美的機能」 (ästhetische Funktion)<sup>(13)</sup>と呼んでいる。つまり、デザインにおける「二重性」は、共に「目的の異なった機能」ということもできる。しかしながら、本稿ではあえて「機能」と「美」とを対概念のままとして、以下の考察を進めていきたい。

さて、「機能」と「美」とは、一般には次元を異にするものであり、その統合は、きわめて困難な課題であるということが出来る。たとえば、機械文明が台頭し、ほとんど技術の論理から生産活動が営まれていた19世紀中頃においては、その両者の関係は

乖離の状態であった。当時の建築をみれば、一方に従来の歴史的様式の追従ともいえる古典主義があり、他方には、ジョセフ・パクストン (Joseph Paxton) の設計した「水晶宮」(Crystal Palace, 1851) のように機械技術がストレートに現われた構造主義があった。今日からみると、それは二極分解の様相といえなくもない。

そうした時代にあつて、早くも両者の矛盾や統合に自覚していたのはウィリアム・モリス (William Morris) を中心とするアーツ・アンド・クラフト (Arts & Crafts) 運動の人達であった。小野二郎の言葉を借りれば、彼らは「デザインにおける平面の豊潤さと構造の直接性との新しい結びつき」に道を開いたが、「この矛盾しながらの奇妙な統一にモリスの感受性<sup>14</sup>の出発点<sup>14</sup>があつたというのである。小野は続けて次のように述べている。

「『有機的』と『機能的』とは無媒介に、一枚岩的に結びつけるのではなく、むしろ矛盾を絶えず顕在化しながら、統一のヴィジョンを深めるといふことが、ひとたびその思想が提示されてからは、そのイデーの実践者がどうしてもしなければならない<sup>14</sup>」

両者の矛盾の止揚、つまり弁証法的統合にこそ、活性化された工芸が期待されるのである。

ソビエトのデザイン界においても、この問題は美学的見地から積極的に扱われ、新しい「芸術的形象」の理論構築のためには避けて通ることはできない問題であった。非形象論派の一人とみなされるノヴィコヴァ (Л. Новикова) においてさえも、この「二重性」を「物質的生産における美的側面と機能的 (効用的) 側面との統一は、矛盾を含んだ弁証法的統一<sup>15</sup>」としてとらえる必要があつた。

また、松原郁二がデザイン教育における科学技術と人間の関係を説く中で援用するマルセル・ブローア (Marcel Breuer) の次の説明は、かかる「二重性」の重要性を一層明らかにしてくれる。

「黒と白の対立を解決するには、灰色をもってすればよい。これは安易な方法である。しかし、私にとっては、これでは十分な解答にならない。光と影は曇天を意味するのではない。影はあくまでも必要であり、光はあくまでも重要なのである。……両方とも、弱めあうことなく厳然と対立しながら、同じ生活の一部であり、同じ理想の一部なのである<sup>15</sup>」

これは、建築効果に及ぼす光と影の関係について

述べたものであるが、対立と統一という矛盾をもつたデザインの「二重性」の説明にも適応することができるものである。

ところで、19世紀中頃から20世紀前半における急速な科学の発達は、「機能」と「美」との関係を不幸な状態に陥れてしまった。科学の独走は、両者の乖離や「美」の軽視を招いた。これらを再統一することが工芸における現代的課題となつたのである。このことについて松原は、古代における用と美は未分化の融合状態にあつたけれども、今や「一度分離して成長した対立的な性格をもつ科学や芸術などが一つの新しい物を創造する段階で、その対立的な内容を弁証法的に統合する創造活動<sup>16</sup>」となつたところに工芸教育の現代的意味があると主張している。松原の思想には、現代の高度な技術文明に対する重い危機感の自覚があり、そこから人間を救出するものは芸術の他になく、「科学—芸術」が分離や並行状態としてではなく、両者が理想的に統合するものとして、工芸教育の本質をみようとするものがある。その意味で、デザインの「二重性」における対立と統一という問題は、こうしたコンテクストにつながつていく深い教育学的意味をもっているのである。

以上、諸説の援助によって「機能」と「美」との基本的な関係を、そして「二重性」の基本的な性格を概観してきた。しかしながら、「機能」と「美」との弁証法的統合といつても、それは理論上の原理であつて、実際のデザインにおける二者の現れ方は、バランスのとれたものから両極点に近いものまで、さまざまな様相を呈している。そこで、次節では、実際の造形の世界の実態や、プロバガンダを持った工芸運動体を例証として、両者の比率という視点から「二重性」の性格について一層深めてみたい。

## 2. 「二重性」の比率

「機能」と「美」とが、工芸品においていつも相関関係を保持しているものとすれば、これを座標として図示したものが図1となる。図では、横軸に「美」(Beauty) をとり、縦軸に「機能」(Function) をとれば、あらゆる工芸品は、デザインから分類していくとFB線上のいずれかの点(Product) に位置づけられるのである。P点がFに近い程、その「機能」の規定性は大きく、逆にBに近い程「美」の規定性が大きい。そして、FまたはB点に位置する工芸品は存在せず、すべてはFとBとの相関関係によって決定されるということができよう。

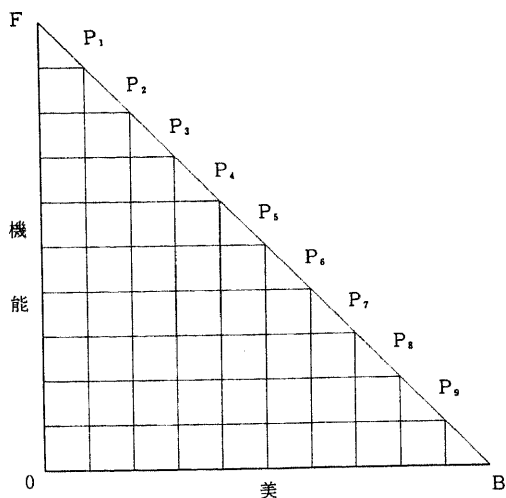


図1 機能と美の相関関係

近代デザインの生成過程の歴史を「芸術の非芸術化」としてとらえるデザイン論を展開する阿部公正は、「デザインとは、芸術と非芸術との境界に生まれたもの<sup>18</sup>」と簡潔に言い切る。そして、「二重性」に関連して、「一個の商品であり、一個の芸術品、二重性のいずれに傾くこともデザインを正しくとらえることにならず、中間領域として積極的にとらえていく必要がある<sup>19</sup>」と述べている。

阿部のいう「一個の商品」とは、F点にあたり、消費者が本来的に求める実利的機能の面であろう。「一個の芸術品」とはB点に、「中間領域」とはF、B点を除くF-B線上に相当しよう。そこで、工芸品に限らず、美術品をも含めて、その例をとりあげ考察したい。

絵画、彫塑は、本来「機能」を全く保持していないとされるので、B点にあるとみなされる。しかし、広義に解釈すれば、それも結果的には室内外を飾る「機能」をもたされる。また、原始美術(写真1)や表現主義(Expressionism)における「生きるため」や「生の叫び」の表現は、生きるために描かれたものとみなされる。そして、近年の環境とのかかわり方が問われる現代彫刻(写真2)さらにポップアートのグラフィックデザインや日常生活への侵入(写真3)など、それぞれの問題の aspek トは異なるものの、いまや、「美」や精神性といった閉じられた純粋な基準はゆらいできており、pure art も applied art の意味を全く包含していないとは言えなくなってきた。



写真1 ラスコ洞窟壁画

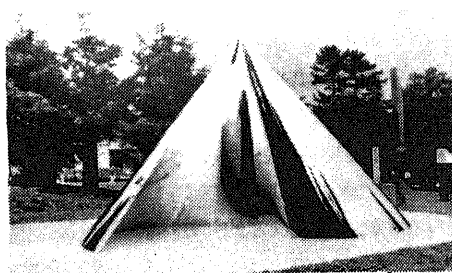


写真2 多田美波「極」

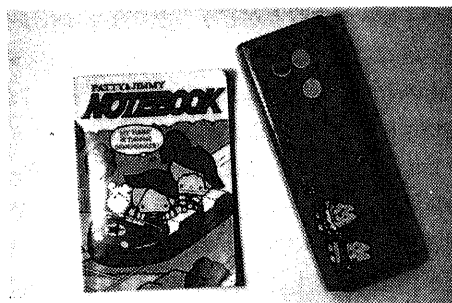


写真3 キャラクター商品

もう一方の極にあるとみなされる機械類、なかでも生産機械は、生産方式や技術にもとづいて省力化、合理化と自動化をテーゼに精確なマシンワークが要求される。これは、本来「美」などの侵入する余地のないものである。しかし、その機械をつくる者が人間であれば、設計者の美的直観が、無意識に入り込むことは否定しがたい。そのことは、技術史家オークリー(Kenneth P. Oakley)の「北京原人が道具をつくるのに集めた水晶が、彼の心をひいた見ために美しいものである<sup>20</sup>」という指摘にもみられるように、ものづくりの起源にまで遡ることができるのである。しかし、このような注釈を附加するまでもなく、今日、生産機械は、工場管理の下では工学的、生理学的そして経済学的なアプローチにもとづいて、

整然とした美の秩序が保たれている。その意味で、ウィリアム・モリス(William Morris)が、「生命を破壊する機械<sup>21)</sup>」と罵った19世紀中葉にみられた装飾と用途とが分裂症をおこしているような怪しげな機械の時代は、既に過去のことなのである。

以上のような論点で分析すると、造形のあらゆる世界のもの、F、B点を除くFB線上に位置するものであり、FやBに無限大に接近してもFやB点上のものは存在しない、という見方も可能となるであろう。

続けて例をあげよう。オブジェ(objet)は、日用品や自然物などを人間の意識や感覚に働きかける意図の目的で飾られたり、展示されたりするもので、手を加えられるものもある。それ故、P<sub>8</sub>~B点におかれる。しかし、現代美術における「オブジェ」には、特別な意味が附与されている。既成品やその模造品を陳列することによって「選択と偶然性との出会い<sup>22)</sup>」から生み出された「新しい思想の創造的行為<sup>22)</sup>」として認められ、既にそれらの作品(=思想)のあるものは芸術品として評価が定まってもいる。

オブジェのように、美術品に近いものもあれば、また美術品もありうるといった範疇のものに、「工芸美術」を唱える日展の工芸美術部とその傘下の日本現代工芸美術展の団体があげられる。この団体は、工芸と称しながらも「機能(=用)」をほとんど捨象している。その主張によれば、「工芸の本義はイリュウジョン<sup>23)</sup>を基幹として所謂工芸素材を駆使し、その造型効果による独特の美の表現をなすものでその制作形式の立体的たると平面的たるとを問わず工芸美を追求することにある。」(傍点=長谷川)と謳っている。この「美的イリュウジョンを基幹として」の英訳

が「—based upon artist's images of beauty—」とされているところからも明らかなように工芸の美術化を勧めているユニークな団体である。

前田泰次は、「この種のものが存在していて悪いという理由はなからう<sup>24)</sup>」と、是認しながらも、こうした美術化の方向に疑義を抱き、所詮それは「工芸技法を応用した鑑賞品<sup>25)</sup>」であると言っている。以上のことから、P<sub>7</sub>~Bにおかれる。

同じく工芸の団体展であっても、日本の工芸界を二分するもう一つの団体である日本伝統工芸展は、「機能(=用)」を無視することはしない。主旨には、「伝統工芸の基礎になるもので、これをしっかりと把握し、父祖から受けついで優れた技術を一層練磨するとともに、今日の生活に即した新しいものを築きあげる<sup>26)</sup>こと」と述べられている。この団体の作品は、「機能(=用)」を根底にしなが、技術の極度に練磨された精緻で審美性の高い作品で定評がある。しかし、その絶妙な技術美が追求される余り、実際生活における「機能」への関心よりも、結果的には鑑賞性や精神性の方が評価される傾向がみられる。その意味で、P<sub>6</sub>~P<sub>8</sub>にあてられるであろう<sup>27)</sup>。



写真5 日本伝統工芸展

さらに、伝統的な手仕事に価値を置く立場としては民芸を採りあげておかねばならない。柳宗悦の主張する「用」は「心と物への用<sup>28)</sup>」であり、それは、民衆の手によって表れた素朴な感情(「美」と表裏一体をなしている。そこでは、意図的であれ、結果的であれ、作者の「美」のイメージが前面に強い形で表れているものよりも、無名の民衆の日常の自然な感覚によって「用と美」がほぼ一体になった工芸が発掘されている。その意味でP<sub>4</sub>~P<sub>6</sub>があてられよう。



写真4 日本現代工芸美術展

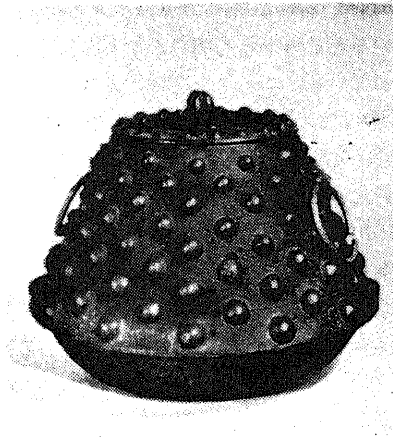


写真6 民 芸

また、民芸が、日本における機械文明がまだ未熟であったころの「二重性」のバランスのとれた過去の理想であったとすれば、今や工業技術が世界のトップレベルにある時代の日本においては、当然新しい体制に相応しい思想が生まれてくる。官民一体となって、その工芸(=デザイン)のあるべく姿を追求してきた制度が、「Gマーク」商品であろう。「Gマーク」商品は、「外觀、機能、品質、安全性」<sup>50</sup>に優れた商品を指定し、国民や企業のデザイン文化の質的向上に大きな役割を果たしてきている。「Gマーク」指定の商品(写真7)は、「二重性」のバランスがほどよくとれた理想的な工芸(=産業デザイン)であり、P<sub>5</sub>に位置するものである。しかし、量産システムやコストからくる形態の情緒性にある種の限界を感じる指定商品も散見される(写真8)。これは、いわ

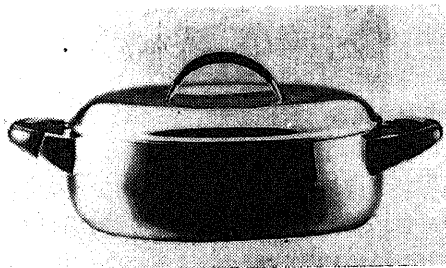


写真7 Gマーク商品

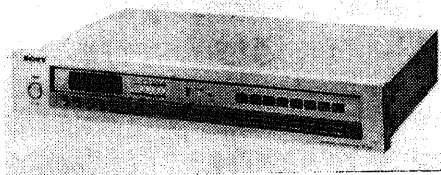


写真8 Gマーク商品

ゆる機械の合理性が生み出す「機能美」をよしとする「冷たいデザイン」であり、P<sub>3</sub>~P<sub>4</sub>あたりに位置づけたいものである。しかし、これは産業デザインに内在する特質であり、限界でもあるわけで、造形性にもっとふくらみのある「熱いデザイン」は、別のシステムである建築や手工芸そしてクラフトデザインに期待すべきなのであろう。

これまででは、工芸におけるプロバガンダを持った団体や制度をみてきたが、他に個々の工芸品(品名)から検討するという方法もありうる。ただ、その方法は、対象が広すぎるばかりか、検討に精確さを欠くらいがある。そこで、家具と建築物における二・三の具体例に限って、簡単にふれたい。

家具においては、量産による安価なスチールの事務机が実用本位のものとするれば、P<sub>1</sub>~P<sub>3</sub>にあてられよう。一方、近年のスカンディナヴィアの白木家具や、その影響を受けた象徴的な木材の生かし方にみられる繊細で優美な家具は、P<sub>5</sub>~P<sub>6</sub>にあてられる。

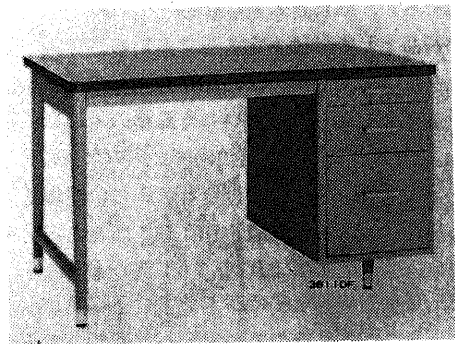


写真9 スチール事務机

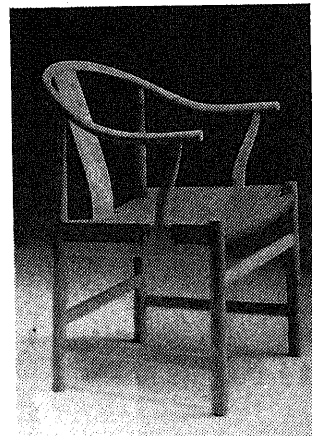


写真10 スカンディナヴィアの白木椅子

同様のことは、建築物においても言えよう。実用本位のもの(写真11)は、P<sub>1</sub>~P<sub>3</sub>にあてれば、一

方、簡潔明快な機能的建築（機能美）を超えて、目的と環境に適応させ、ゆたかでヒューマンな造形性を付与された建築（写真12）は、 $P_5$ に相当するであろう。

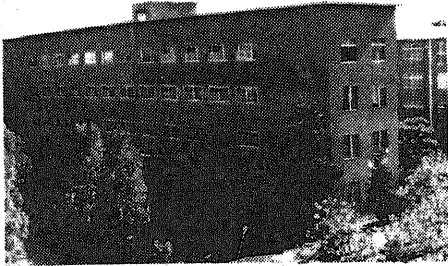


写真11 富山大学経済学部

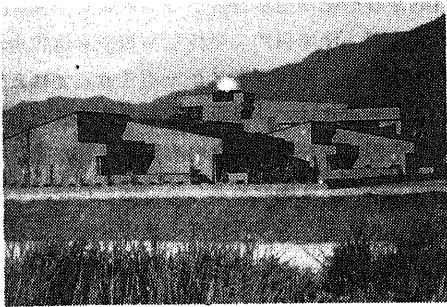


写真12 上市市立南小学校

最後の検討対象として、筆者が指導した学生の作品から「二重性」の傾向を探りたい。<sup>31)</sup>

学生の発想するデザインは、実用本位の傾向が高い。デザイン指導に特別の配慮を払わない限り、 $P_1 \sim P_3$ にあたる作品が多く出てくる。このことについて、筆者は拙稿「木のクラフト」の中で「機能性偏在意識による造形性の低下」と指摘した。たとえば、

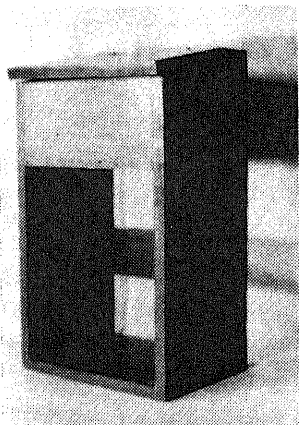


写真13 学生作品・小物入れ

写真13と14は、実用本位にとどまっているので $P_1 \sim P_3$ に、一方、写真15と16は装飾本位に処理させているので $P_7 \sim P_9$ に位置しよう。写真17と18は、「二重性」のバランスのとれている優れた作品であり $P_5$ に相当しよう。また、写真19と20は、「機能」の束縛から解放されて自由にイメージを上げ、鑑賞性、遊戯性<sup>32)</sup>の高い作品となっており、 $P_8 \sim B$ にあてられる。

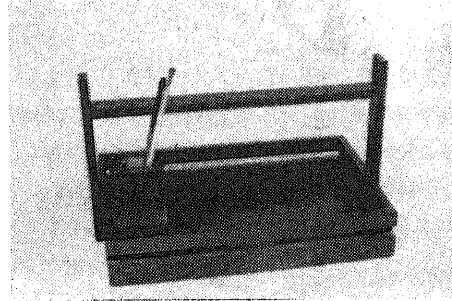


写真14 学生作品・画箱

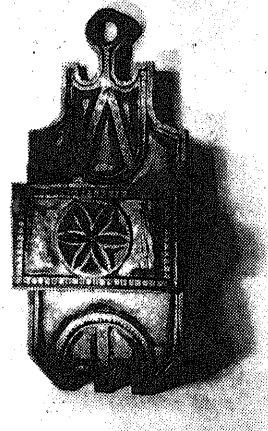


写真15 学生作品・状差し



写真16 学生作品・本箱

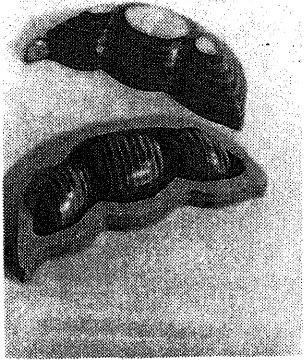


写真17 学生作品・ペーパーウエイト

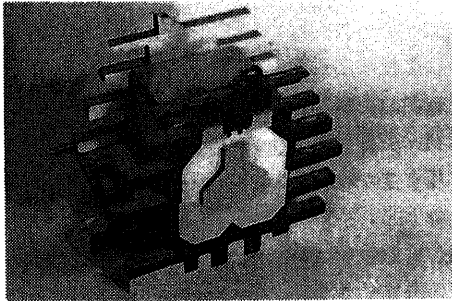


写真18 学生作品・カセットラック

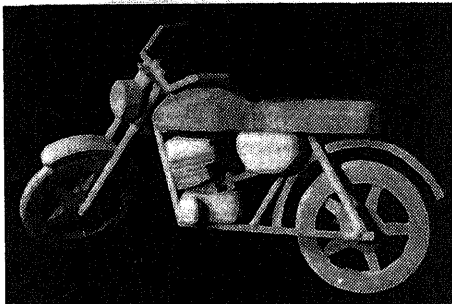


写真19 学生作品・オートバイ

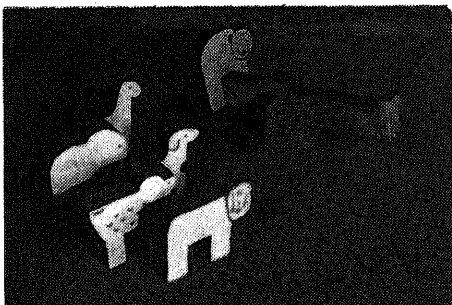


写真20 学生作品・シーソーする動物

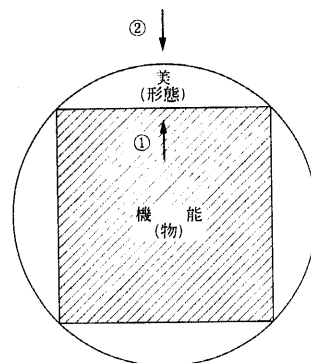
以上、工芸や造形品における「機能一美」の現れ方から「二重性」を検討してきた。

それでは、「機能一美」の二者において、どちらが重要な存在であるのだろうか。二者の関係をみた時、そうした「機能」先行説と「美」先行説とのいずれが採られるのかという議論は、単なる「にわとり一たまご」論争を超えて慎重な検討が必要とされる。そこには、位相を違えてそれぞれ先行すべき存在価値を見い出すことができる。そこで、次節では、「二重性」の理解を深めるために主と従の関係から考察を加えてみたい。

#### 4. 「二重性」における主従関係

たとえば、建築物を例にとってみよう。一般に使用目的から形態や造形性のアウトラインを導き出すのであるが、使用目的を無視し、自由奔放にイメージを拡げて、形態のみをスケッチすることはあり得ない。もうそれは、「建築」でも「建物」でもなく単なる空想の遊びに過ぎない。形態は物から発生したものであり、「機能」としての構造物が、「美」を派生させている。この逆はあり得ない。工芸等の立体造形において、このことは特に顕著である。機能主義者の標榜した「形態は機能に従う」というテーゼは、この意味に限って正しく、普遍の真理を捉えている。

一軒の住居は、それぞれの「機能」をもった部屋等の集合から成り立つので、「機能」から抽きだされたそれぞれの部屋の形態は、住居全体の外観に陰に陽に突出したものとなって現れる。このことを模式図に表せば図2のように想定される。



- ①「物」が形態を派生する方向
- ②「美」を窓口とした評価の方向

図2「二重性」の主従関係

図2の外側の円の形は、工芸品の外観である。内接する矩形は機能性である。前者は、視覚情報



与える「美」の源泉、つまりソフトウェアの領域であり、後者は、触知覚情報を与える「機能」の源泉、つまりハードウェアの領域である。この場合、内部のハードウェア、即ち「機能」にあたる矩形が、ソフトウェア、即ち「美」にあたる円を従属させているものといえよう。そして、円（形態）のところどことに矩形（機能）が突出（内接）しているのである。そうした意味において、形は「機能」に従うという主従関係がここに厳然とみられるのである。椅子を例にとれば、本田一勇喜の次の説明が適当であろう。

「日常的に見ると、机あるいはテーブルと対にあるはずの椅子は、それだけが自立して腰掛けするという実用的機能以上の意味作用を担っている。この意味作用を象徴性というなら、椅子の象徴性は、実用性を無視してはありえない。なぜなら、象徴的機能は、実用的機能の確立したものに対して<sup>64</sup>加的に、あるいは派生的に発生したものである<sup>65</sup>」からである。

工芸品も所詮、物体である。それは、グラズイチェフ（В. Глазычев、）が、工業デザイン論の出発点とした、「物体、物材、物品、物質<sup>66</sup>」などの「物」（вещ）であり、また、グロピウスが、建築物の「本質」とした「もの」（Sachlichkeit）である。この「物」に形態が生まれ、その逆とはならない非可逆的な原則をもっている。今度は、グラズイチェフに援用を求めよう。

「物は、そとへは空間的構造としてあらわれるが、この構造をまわりの外部環境から切りはなす限界としてはたらくものが形態であり、これはなまなましい視覚作用と連想結合をつうじて物の形象をわれわれに与える。形態は一定の自律性をもっており、美的知覚のもっとも重要な源泉の一つをなしている<sup>67</sup>」

工芸品における「物」とは「機能」をもった一つの構造体である。グラズイチェフの説明は、それが形態と「美」とを派生させていく関係をうまく言い得ている。この「物—形態—美」の方向が、図2の①にあたり、「物」が形態を派生する方向である。つまり、「物」が主となり形態が従となる関係がみられる。

次に、われわれは日常生活において、入ってみたくなる建築や使ってみたくなるような道具、買い求めたくなるような工芸品、あるいは、さわってみたくなるような商品などによく出会う。これは、そうした動機や衝動を惹起させる要因を、それらの工芸品

が持ち合せているということである。決して、一面では「物」である工芸品に実際にさわって生じた欲求ではない。工芸品が人間に与える視覚情報、そのソフトウェアによる視覚への刺激によって動機づけられたのである。個々の工芸品と人間との最初の出会いとは、そうした人間の視覚による判断や評価によるものなのであり、それを通して初めて工芸品の「機能」が、人間にハードウェアの情報を与えることになるのである。

以上、工芸の「美」の内容が働くということは、人間にとっては、視覚による「美」の判断や評価を工芸品に向けて投げやることであると理解される。この場合、工芸品のもつ「美」の内容が高ければ、その工芸品は使用に供されることになり本来の「機能」が働かされることになる。逆に低ければ、その工芸品は使用に供されず、永久に「機能」を発揮する機会に恵まれないということもありうるであろう。

こうした人間の視覚による「美」を窓口とした評価の方向が、図2の②の方向であり、その意味において「美」が主となり「機能」が従であるという関係がみられるのである<sup>68</sup>。以上、主と従という関係から「二重性」を吟味してきた。

これまでは、工芸品という「実体」に対して「結果」として評価を与えたり、またその「実体」を人間との関係でみることによって「二重性」を詮索してきた。そこで、最後には、逆に発注者・設計者もしくは作者が構想する段階における「二重性」のとらえ方について検討しておかねばならない。

#### 4. デザイン構想における「二重性」

たとえば、建築設計における三つの例をあげてみ

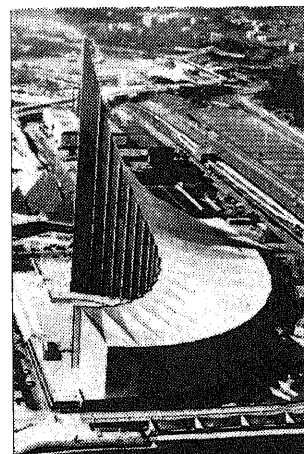
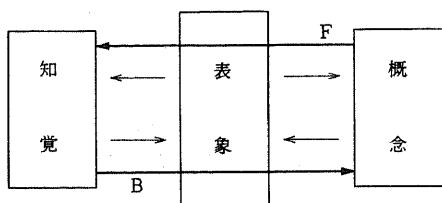


写真21 日本万国博覧会・ソ連パビリオン

よう。まず、簡便な個人の作業所であれば、ローコストの実用本位のものが設計され、一般には造形性への配慮はことさら認められない「建物」が企画されるであろう。次に、公共性の高い学校や会館等の場合は、「機能」と同様のウエイトで内部や外観の「美」を検討した「建築」が設計されるであろう（写真12）。さらに博覧会におけるパビリオンなどは、「機能」は当然のこと、それ以上に室内外の造形性、つまり目的や主張に合致した独創的で個性の強く押し込まれた「記念碑的建築」が計画されるであろう（写真21）。

以上の三者を比較すると、一番目の例は、ほとんど「機能」という知的位相から設計され、逆に三番目の例は「美」という感性的位相からの計画に比重がかかってくる。前者は「概念」からのアプローチとすれば、後者のそれは、「知覚」からのアプローチとすることができる。そして、二番目のそれは、この「概念」と「知覚」との両面からの調和のとれたアプローチといえる。



F：概念（機能）からのアプローチ

B：知覚（美）からのアプローチ

図3 デザイン構想における二重形式

以上のことを図示すると、図3のように図式化される。「概念」からのアプローチ（F）は、使用目的（機能）の分析、コスト設計、生産方式や技術の選択、使用の物理的与件および使用者の生理的与件の検討など、ハードウェアの吟味が表象領域において操作されて、結果として「知覚」領域である造形性、外観などに突出されてくる。一方、「知覚」からのアプローチ（B）は、使用目的、環境風土、歴史などからくる象徴性、情緒性、精神性、審美性そして嗜好性など、ソフトウェアの吟味が表象領域においてイメージされ、視覚化されたアイデアスケッチは結果として「概念」領域である技術や構造を押し出すことになる。

実際の設計プロセスにおける両アプローチは、相対的な関係であり、それぞれ相互補完的にフィードバックしあうダイナミックな函数関係でなければな

らない。以上、デザイン構想における「二重性」（二つの方式）ということができる。

ニコラウス・ペプスナー（Nikolaus Pevsner）、前述のマンフォード、そして川添登らは、「建物」(building)と「建築」(architecture)とを区別し、これらを慎重に使い分けている。ペプスナーによると「人が入るのに十分な広さをとり入れたものを「建物」と言い、「美的な目標で設計されたもののみ」を「建築」と呼んでいる。<sup>38)</sup>

この区別は、Fからのアプローチに傾斜すれば、「建物」となり、F、Bの両面からのアプローチしたものが「建築」となるというわけである（Fからのみのアプローチが「建物」で、対比的にBからのみのアプローチが「建築」とならないことは、前節から説明を要しない）。このことは、設計者の意志によって「二重性」を左右することができるということばかりでなく、現代デザインにおいて、設計者の思想、哲学、そして芸術的センスがことのほか重要であることを物語っている。

マンフォードは、ルネサンスの建物は主観的表現が行き過ぎるのであり、その逆も人間の必要を充たさないと、建築家の責任について次のように述べている。

「建築家が表現にたいして鋭敏であればある程、彼は「建物」を「建築」に変える能力があるものであり、彼の自覚、自己支配、自己訓練の必要もますます大きくなるのです。とりわけ彼自身の内にある恣意性を、建築依頼主の性格と目的に従属させることの必要が大きくなります。<sup>39)</sup>（傍点＝長谷川）

これは、20世紀前半に機能主義の建築家達が、Fのアプローチに強い要求を出したため、それをBからのアプローチにフィードバックさせることの現代的意味を喚起しているものである。Fからのアプローチである「機能」を構成する技術は、歩一歩と積み重ねられ受け継がれていくオープンシステムの系であっても、一方のBのアプローチである「美」を表象する直観的造形能力は、個性的で人間的なクローズドシステムの系であり、その教授や伝達が厄介であるだけでなく、意図的なメトードとして意識化されにくい要素を内包している。マンフォードがいみじくも「『建物』を『建築』に変える能力」と言ったこのBのアプローチは、とりわけ意図的に構造化されねばならない。ノヴィコヴァも、この点を押えて次のように明言している。

「物の美は、機能を基礎としてはいるが、機能に

痛着するものではない。物の美とは、機能の限界を越えて出、その限界性をとりのぞき、これに無限界性の性格をあたえ、そうすることによって、製作者にも使用者にも創造的なファンタジーを呼びおこし、かつ新しい要求を誘いおこす。そういったものである。そして、このような美は、生産のなかに浸透してゆく真の、文字どおりの芸術活動によってのみ実現される<sup>40</sup> (傍点=長谷川)

前述の「対立の統一」のもとに、一旦完全に切り離して、別の窓口から、そして確実な方法によってBからのアプローチを措定していくことの課題を提起している。

このことは、学生の指導においても、ことの外重要な意味を帯びてくるのである。たとえば、学生が「木工芸」として設計にとりくむ時、先に指摘もしたように、Fからのアプローチで事足りりとするものが多い。そして、Bからのアプローチが大変脆弱であり、意識化されていない学生も少なくない。このような学生には、Bからのアプローチを準備し、その意味を説き、さらに視覚的な範例を提供し、その上で発想法を指導しなければならない。そして、視覚化されたスケッチを「機能」と「美」とに解体し、再びF,B両方からのアプローチを論理的に、視覚的に、そして具体的操作を通して試みさせることが肝要である。

## おわりに

デザイン構想は、「機能」と「美」からのみとらえられるものではない。他に、材料、構造、社会、技術、経済等の諸契機が絡みあっており、これらを欠如して構想されると、自と完成品に不完全さを招くことになるであろう。しかし、「機能一美」が最も重要な契機であることもまた疑えない事実である。とくに、実際の指導上、材料が与えられたものであれば、次はストレートに「実用目的」の詮索に進んでいくという最大の関心事なのである。時には、その詮索のみで計画が事足りりとされることは珍しいことではない。ようするに、「機能一美」の「二重性」を認識させることだけは、工芸指導上のミニマムとして押さえないのである。こうした意味で、本論では「二重性」に絞って論じてきた。

本文や注でも指摘したが、「実用一装飾」(utility-decoration)、「用一美」(use-beauty)そして「機能性一審美性」(function-aesthetic value)などは

同じ文脈における対応関係でありながらも、厳密には、それぞれ異なった意味合いを保有している。これを一つの平面座標で論じることには無理が生じる。これは、複数の座標を並べるとか、または立体的に模式化するなどの精密な検討が必要であろう。しかし。今回は写真のスペースとの関係上、割愛せざるを得なかった。

次稿は、本稿での「二重性」のありようを把握した上で、児童・生徒の興味や関心、そして彼らのおかれた造形文化の環境などから「二重性」の比率のとり方の問題、つまりデザインの方向に一つの指針を提案したいと思っている。

\* 多義的に使用される「工芸」と「デザイン」の語義について断わっておかねばならない。

「工芸」とは、広義には「用」の有無で使い分けされる「美術」の対概念としての場合、一方狭義には、「初発性・一回性」(aura)であるか「量産」(mass production)であるかで区分される「デザイン」(industrial design)の対概念として使用される場合の二者がある。本稿では、前者の「美術一工芸」(art-craft)の対応関係として使用した。

また、「デザイン」とは、広義には今述べた分野を示す「工芸」(handi craft or craft)の対概念として、狭義には、製造・製作の前段階である構想する作用(designing or to design)を示す場合、さらに、その構想が実体化された対象(design or product)を言う場合の三者があるが、ここでは、「工芸(品)におけるデザイン(機能と美など)」というように後の二者の使い方を採った。

## 〈写真・注〉

- 1 「先史時代の美術」『週刊朝日百科世界の美術』NO.22 vol.1.1978,朝日新聞社,p.36.
- 2 『第1回ヘンリームーア大賞展』1979,彫刻の森美術館,(大賞)
- 3 ポップアートは、写真、漫画、広告といった大衆のマスメディアを全面肯定し、それらの図像(icon)を受け入れていった。そうしたiconが逆に機能的な日用品の中に表層的な附加物として復活してきている。
- 4 『第1回日本現代工芸美術展』図録,1962(中島保美)
- 5 『日本工芸秀作展・富山展』図録,1968(飯塚琅珩斎)
- 6 「工芸文化」『柳宗悦選集』vol.1972,春秋社,p.7.
- 7 『1979通商産業省選定グッドデザイン商品Gマーク商品集』1979,日本産業デザイン振興会,p.59(浅型両手鍋,小林工業)
- 8 同上書,p16.(チューナー・ソニー)
- 9 「オカムラ製作所カタログ」1981,(片袖机)
- 10 *Design from Scandinavia, NO.10.*1979,World Pictures
- 11 富山大学経済学部校舎

- 12 「公立学校建築」『建築文化』NO.397. vol34, 1979, 彰国社, p.53.
- 13~20 筆者が指導した本学部学生作品
- 21 「日本万国博覧会」『建築文化』NO.282. vol 25, 1970, 彰国社, p. 134 .

## (注)

- (1) Read, H., *Art and Industry*, 1953, Faber, London, p.30.
- (2) 阿部公正『デザイン思考—阿部公正評論集』1978, 美術出版社, p.47.
- (3) Mumford, L., *Art and Technics*, 1952 (生田勉訳『芸術と技術』1954, 岩波書店, p.36)
- (4) 生田勉「現代の建築」阿部・小田切ら編『講座現代芸術Ⅵ今日の芸術』1959, 勤草書房, p.201.
- (5) 阿部公正「建築—1920年代」『大系世界の美術20—現代美術』1974, 学習研究社, p.91.
- (6) Gropius, W., *Apolon in the Democracy—The Cultural Obligation of the Architect*, 1968, Mc Graw-Hill, N.Y. 参照。  
 • Winger, H. M., *The Bauhaus*, 1978, MIT Press. p.23.  
 • Grote, L., *Bauhaus*, 1968, Württembergischen Kunstverein, Stuttgart (宮島久雄ら訳『バウハウス50年』1971, 講談社p.20.)
- (7) マルセイユのアパート (1951), ロンシャンの教会堂 (1955) などにおいて, 自由な造形性を示している。
- (8) 吉田光邦『工芸と文明』1975, 日本放送出版協会, p.208.
- (9) 前田泰次『現代の工芸—生活との結びつきを求めて』1975 岩波書店, p.146.
- (10) 同上書, p.147.
- (11) 芳武茂介「クラフトデザイン」, 『現代デザイン事典』1969, 美術出版社, p.234.
- (12) 大智浩『デザインの基礎』1967, 東都書房, p.18.
- (13) 向井周太郎「マックス・ビル」勝見勝監修『現代デザイン理論のエッセンス』1966, ベリかん社, p.179.
- (14) 小野二郎『ウィリアム・モリス』1973, 中央公論社, pp.78—80.
- (15) 松谷彌「社会主義国のデザイン理論」『現代デザイン理論のエッセンス』1966, ベリかん社, p.280.
- (16) 松原郁二『人間性の表現と教育—新しい美術教育理論』1972, 東洋館出版社, p.146.
- (17) 同上書, p.158.
- (18) 阿部公正, 前掲書(2), p.27.
- (19) 同上書, p.28.
- (20) Singer, C., *A History of Technology*, (平田寛訳『技術の歴史1上』1962, 筑摩書房, p.18.)
- (21) Morris, W., *The Art of People*, 1879 (中橋一夫訳『民衆の芸術』1953, 岩波書店, p.27.
- (22) Finch, C., *Pop Art—object and image*, 1968 (石崎浩一郎訳『ポップアート』, 1968, パルコ出版, p.33.)
- (23) 主張 (principle) 『第1回日本現代工芸美術展図録』1962, 現代工芸美術家協会。
- (24) 前田泰次, 前掲書, p.45.
- (25) 同上書, p.47.
- (26) 主旨『第19回日本伝統工芸展』図録, 1972, 日本工芸会。
- (27) 「現代工芸」も, 「伝統工芸」も, 美術品制作という姿勢で制作されるところに共通点をもっている。しかし, 前者は, 最初から「機能」を捨象して美的イメージ(工芸美)からアプローチし, 一方, 後者は, 伝統的な手仕事の技術の練磨(技術美)からアプローチし, 結果として「機能」よりも「美」に関心が移行するものとみられる。
- (28) 柳宗悦「民衆の意味」『柳宗悦選集第7巻 民と美』1954, 春秋社, 参照。
- (29) 民芸は, 庶民の意識しない無垢な心のあらわれている工芸品に対して, 結果として民芸と呼ぶのである。その意味で今日のように, 最初から民芸を意識して制作しはじめた時点から, それは柳の精神を逸脱していると思われる。その結果, 高級な鑑賞性を前提とした民芸作家が生まれたり逆にコマーシャルリズムに乗じたチープな土産物の如き民芸調のものが出回るのである。
- (30) 『昭和54年度通商産業省選定グッドデザイン商品—マーク商品集』1979, 日本産業デザイン振興会。
- (31) 小学校教員養成課程の選択必修の授業 (0.5 単位分) で行った「木のクラフト」の作品である。
- (32) 長谷川総一郎「クラフト学習の理論と実践—木のクラフト—」『大学美術教育学会誌』第11号, 1978, p.65, 所収。
- (33) ただ, ここで問題となるのは, 先の形態や機能との連関性を余り持たぬ無駄の多い附加的 ('tacked on' くっつけられた) な「装飾」の作品と, 今採りあげたような造形性の高い作品とを一つの座標の同じFB線上に並置することに無理が生じてくることである。
- (34) 本田一勇喜「椅子の象徴性・記号性・実用性—表現と内容の関係の異化」『デザイン』1979. 1月号, p.67, 所収。
- (35) 松谷彌, 前掲書, p.268.
- (36) 「二重性」の主従関係において, このような触知覚を道具的機能とし, 視知覚を情緒的機能の方向として類型化することには矛盾の生じることを附言しておかねばならない。それは, 道具や形態に直接さわった時の感覚が人の情緒に訴える場合もあるからである。しかし工芸品の「二重性」をクリアーにするため, 本稿ではあえてこの点を捨象した。
- (37) 川添登『デザイン論』1979, 東海大学出版, p.133. 川添が, 「建築」と「建物」との関係について, これらをマルクス流に「交換価値」と「使用価値」の関係でとらえていることには説得力がある。
- (38) Pevsner, N., *The Sources of Modern Architecture and Design*, 1968, Thames & Hudson, London, 参照。
- (39) Mumford, 前掲書, p.151.
- (40) 松谷彌, 前掲書, p.280.